

Algoritmo per Dune

(Aggiornato al Regolamento da Torneo del 2009)

Fase	Descrizione
<p>1</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">TEMPESTA</p>	<ol style="list-style-type: none"> Il primo turno, i due giocatori più vicini al settore di partenza della tempesta, separatamente, selezionano segretamente un numero da 0 a 20. La somma dei due numeri dà i settori di cui si sposterà la tempesta. Durante questo spostamento non si applicano gli effetti descritti al Punto 4 della corrente fase. Nei turni successivi al primo se il Fremen è in gioco, si applica l'Alternativa 2, altrimenti si applica l'Alternativa 1. <ul style="list-style-type: none"> (Alt 1) i due giocatori che per ultimi hanno combattuto, selezionano segretamente e separatamente, un numero da 1 a 3. La somma dei due numeri precedentemente selezionati dà i settori di cui si sposterà la tempesta. (Alt 2) Il giocatore Fremen rivela il numero di settori precedentemente selezionato. Se non è il primo turno, adesso può essere giocata la carta CONTROLLO ATMOSFERICO. La tempesta si muoverà comunque al Punto 4. Quando si gioca questa carta, si dichiara solo il numero di settori di cui si desidera far muovere la tempesta, annullando così il movimento stabilito nel turno precedente in base a quanto detto al Punto 1. Se non è il primo turno, adesso può essere giocata la carta ATOMICHE di FAMIGLIA. Per giocare questa carta, il giocatore deve avere almeno una truppa in un territorio adiacente al Muro Scudo o sopra di esso. Se le truppe sono su un territorio adiacente al Muro Scudo, ma separate da esso dalla tempesta, le ATOMICHE di FAMIGLIA non possono essere giocate. Le Bene Gesserit possono giocarla anche se sono in coesistenza pacifica. L'effetto della carta è quello di abbattere il Muro Scudo per mezzo di un'esplosione atomica. Tutte le truppe presenti sul Muro Scudo, tutti i leader ed, eventualmente, anche il KH, vanno nei serbatoi Tleilaxu. Da qui in avanti Arrakeen, Carthag ed il Bacino Imperiale, non saranno più protetti dagli effetti della tempesta. Il Muro Scudo, benché non più efficace come protezione, sarà sempre considerato territorio roccioso ed accessibile senza danno dalle unità (truppe e leader) che vi transitino o vi sostino. Una volta giocata, la carta ATOMICHE DI FAMIGLIA viene tolta dal gioco. Ormai il Muro Scudo è abbattuto e la carta è inutile. La tempesta si sposta in senso antiorario del numero di settori ottenuto secondo la procedura scelta ai precedenti punti. <u>Ad eccezione del primo turno</u>, tutte le truppe e la spezia presenti nei settori su cui passa la tempesta sono rimosse. Le truppe vanno nei serbatoi Tleilaxu. (Eccezione1) Se il Muro Scudo non è stato abbattuto, il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag sono protetti dalla tempesta. (Eccezione2) I Fremen perdono solo la metà delle truppe interessate dalla tempesta, arrotondate per eccesso. La Polar Sink (Depressione Polare) è l'unico territorio di Dune a non essere mai interessato dalla tempesta. Se al Punto 1 si è scelta l'alternativa 2, nei turni successivi al primo, il giocatore Fremen seleziona casualmente il numero di settori di cui si sposterà la tempesta nel prossimo turno (da 1 a 6), senza rivelarlo. Si determina il Primo Giocatore (PrG). Il PrG è il giocatore il cui segnalino colorato d'identificazione è il più vicino al settore della tempesta, ESCLUSO quest'ultimo. Quindi, l'eventuale giocatore, il cui segnalino si trova nel settore della tempesta è sicuramente l'ultimo a giocare. Controllo di Arrakeen e/o Carthag. Chi possiede in modo incontrastato (senza che siano presenti truppe nemiche) almeno uno di questi domini, ne ha il controllo e può accedere alla tecnologia degli ornitotteri che dà benefici nel movimento e nella raccolta di spezia (vedi oltre).
<p>2</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">FIORITURA SPEZIA</p>	<ol style="list-style-type: none"> Il Fremen può giocare la carta Karama per far apparire un verme in un territorio a sua scelta. Il verme può essere fatto apparire in un qualsiasi territorio, ma le truppe nemiche sono divorate solo se è un territorio desertico. Non ha luogo alcun Nexus (vedi dopo). Se sono presenti truppe Fremen, queste potranno spostarsi ovunque su Dune. Dato che si è giocata la carta Karama, la possibilità di cavalcare il verme, <u>non può essere bloccata da altre carte Karama giocate contro</u>. Il potere speciale appena descritto, può essere attivato con la carta Karama, anche nella Fase di Movimento (Fase 5b) con gli stessi effetti. Si pesca una carta dal mazzo della Spezia. <ul style="list-style-type: none"> Se la carta è un Territorio, si pone la spezia indicata nel settore di territorio su cui è presente l'asterisco. Se la carta è un Verme: <ul style="list-style-type: none"> Se è il primo turno di gioco non accade nulla. A partire dal secondo turno di gioco accadono 2 cose: <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ha luogo un NEXUS. Tutti i giocatori possono discutere tra loro riguardo alla formazione di alleanze. Un giocatore può sciogliere un'alleanza e formarne un'altra immediatamente. Le alleanze sono pubbliche anche se possono non esserlo gli accordi fatti per raggiungerle e si formano o disfano solo durante un altro Nexus. <u>Le alleanze sono vincolanti</u> e comportano, quasi sempre, la variazione dei requisiti necessari alla vittoria. ⇒ Il verme appare in un territorio: <ul style="list-style-type: none"> Se non sono apparsi altri vermi in questa fase: Il verme appare nel territorio in cui era fiorita la spezia nel turno precedente. Tutte le truppe presenti su questo territorio, vanno nei serbatoi Tleilaxu. Tutta la spezia ivi presente viene rimossa. Le truppe Fremen non vengono mangiate dal verme. Queste ultime possono cavalcarlo per spostarsi in un qualsiasi territorio di Dune a loro scelta, inclusi i domini, nel rispetto dei limiti più oltre specificati. Il verme non può entrare o uscire da uno spazio coperto dalla tempesta: l'unico effetto possibile sarà quello di evitare che le truppe possano essere divorate. Il verme resterà nel territorio in cui è apparso. Gli alleati del Fremen, non possono cavalcare il verme, ma non vengono divorati. <u>Chiunque può annullare il controllo del Verme</u> giocando una carta Karama. In questo caso le truppe Fremen e/o alleate verranno divorate come quelle delle altre case avversarie. Se sono già apparsi altri Vermi: Il giocatore Fremen può far apparire il verme in un qualunque territorio di Dune a sua scelta (anche in un territorio roccioso) e l'effetto sarà quello descritto precedentemente. Le truppe degli avversari, saranno divorate dal verme solo se il territorio di partenza è una zona desertica. Il territorio di destinazione non viene influenzato dagli eventuali effetti del verme che ormai è stanco per il lungo cammino. Chiunque può giocare una carta Karama per impedire il controllo del secondo verme al Fremen o ad un suo alleato. Il Verme apparirà comunque, ma nel territorio in cui è fiorita la spezia al turno precedente, come usuale. Le truppe Fremen o alleate ivi presenti, non saranno divorate e potranno cavalcare il Verme per spostarsi come detto sopra: se non impedisce da un'ulteriore Karama giocata contro. In base alla carta uscita al Punto precedente si eseguono specifiche azioni: <ul style="list-style-type: none"> Se è uscita una carta Verme, si pesca una nuova carta Spezia e si ripetono il Punto 2 ed il Punto 3. Se è uscita una carta Territorio: <ul style="list-style-type: none"> Se si sta usando la regola della Doppia Fioritura si avranno due pile degli scarti che saranno trattate come sotto descritto: <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Se è l'ottavo turno di gioco e non è ancora stato eseguito quanto qui descritto, allora nel mazzo sarà rimasto un solo territorio e quindi si scopriranno tante carte finché, il suddetto territorio, non apparirà nella prima pila degli scarti. Tutte le carte rimaste saranno vermi che dovranno essere girate una ad una sulla seconda pila degli scarti ed risolte come sopra spiegato. Quando tutte le carte rimaste saranno terminate, si rimescoleranno tutte le carte presenti nelle due pile e si proseguirà, con il nuovo mazzo così creato, al secondo punto di questo elenco. ⇒ Se è la prima volta che si giunge a questo punto, si ripetono il Punto 2 ed il Punto 3 per la seconda pila degli scarti, altrimenti si va al punto successivo. Se si sono già ripetuti, almeno una volta, i punti 2 e 3, la fase corrente ha termine. Se non si usa la regola della Doppia Fioritura, la fase corrente ha termine. <p>Tutti i Vermi usciti in questa fase <u>nel primo turno</u>, sono rimescolati nel mazzo delle carte Spezia.</p>

3	ASTA	<p>1. (<i>Carità della CHOAM</i>) I giocatori che non possiedono spezia POSSONO chiedere la carità della CHOAM prendendo due unità di spezia dalla banca. (<i>Eccezione</i>) Le Bene Gesserit prendono comunque due unità di spezia a partire dal secondo turno di gioco in poi.</p> <p>2. Determinazione dei Giocatori in Asta All'asta possono partecipare tutti i giocatori che hanno meno di 4 carte (8 per gli Harkonnen). Si prendono dalla cima del <i>mazzo base</i> delle carte <i>Treachery</i> (mantenendo l'ordine), <u>tante carte quanti sono i giocatori che possono partecipare all'asta</u>. Queste carte formeranno il <i>mazzo delle carte da battere</i> all'asta. Il Primo Giocatore ad Offrire (PGO) è il PrG.</p> <p>3. Asta di Una Carta:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Si prende una carta dalla cima del mazzo da battere (vedi il punto precedente). La carta deve rimanere coperta. Solo al giocatore Atreides è permesso di guardarla. <u>Chiunque può giocare una carta Karama</u> per impedire all'Atreides, a partire dalla carta corrente in poi, di vedere altre carte da battere all'asta. > Il PGO inizia l'asta facendo un'offerta minima in spezia di una unità o passando. Di seguito gli altri giocatori fanno altrettanto. Ogni giocatore ha cinque secondi per fare una nuova offerta, altrimenti si considera abbia passato. Offrire zero significa passare. > Il giocatore che passa può rientrare successivamente nell'asta per la corrente carta. > <u>Al proprio turno d'asta, chiunque può giocare la carta Karama</u> per acquistare la carta battuta senza pagare spezia. Se sono state giocate più Karama (o carte senza valore nel caso delle Bene Gesserit) chi viene prima, in ordine d'asta, vince la carta battuta. Le carte così giocate sono tutte scartate. > Se qualcuno vince l'asta, la carta diventa sua e si passa alla carta successiva. > L'Harkonnen può prendere una carta <i>Treachery</i> in più (oltre a quella acquistata) dalla cima del <i>mazzo base</i> delle carte <i>Treachery</i>. <u>Chiunque può giocare una carta Karama</u> per annullare (solo per la carta corrente) l'abilità dell'Harkonnen di prendere una seconda carta <i>Treachery</i>. > Se qualcuno, dopo aver acquistato una nuova carta, raggiunge i limiti di cui al Punto 2, sarà immediatamente escluso dalla corrente asta senza che questo comporti nessuna modifica né al numero né all'ordine delle carte da battere. Il giocatore escluso può rientrare in asta se può legalmente giocare una carta dalla propria mano prima di acquistare quella appena battuta: cioè prima che tutti gli altri giocatori passino sulla sua offerta. Quando l'ultimo giocatore avrà passato, non sarà più possibile giocare alcuna carta dalla mano. > IMPORTANTE: <u>Se, quando s'inizia a battere una nuova carta, nessuno fa offerte di spezia e tutti passano, l'asta ha immediatamente termine</u> e tutte le carte che dovevano ancora essere battute, tornano nel mazzo nell'<u>ordine in cui erano state prese</u>. <p>4. Il giocatore che, in senso antiorario, è più vicino all'attuale PGO diventa il nuovo PGO e si continua l'asta con la carta successiva del <i>mazzo da battere</i>, ripetendo il punto precedente.</p> <ul style="list-style-type: none"> > Quando un giocatore vince l'asta paga il prezzo in spezia e si aggiudica la carta. <u>La spezia pagata per l'asta va all'Imperatore</u>. > Se le carte da battere sono terminate, l'asta ha termine. <p>NOTA: <u>Per offrire si deve effettivamente disporre della spezia</u>. E' necessario quindi avere la spezia da offrire nelle proprie mani, prima di poter rilanciare. Sia che si giochi in alleanza sia che vi sia un prestito da parte di un altro giocatore. Poiché gli accordi sono vincolanti, se si chiede spezia per l'asta, si è poi costretti a comprare la carta per cui tale spezia è stata richiesta, se possibile. Non è invece richiesta la restituzione della spezia prestata che, per qualche impedimento, non è stato possibile spendere per l'acquisto.</p> <p>NOTA: La possibilità dell'Imperatore di cedere spezia in qualsiasi momento del gioco ai propri alleati, è molto utile proprio per l'acquisto delle carte all'asta, poiché tutta la spezia ceduta all'alleato tornerà in mano all'Imperatore stesso. La possibilità di offrire spezia, è comunque soggetta alle solite regole del gioco: deve avvenire di comune accordo tra Imperatore e alleato.</p>
4	RECUPERO TRUPPE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ogni giocatore può recuperare fino a tre truppe dai serbatoi <i>Tleilaxu</i>. ❖ Alcune truppe possono essere recuperate gratuitamente in base alle caratteristiche delle singole Case. ❖ Oltre alle truppe gratuite, si possono recuperare fino al totale sopra detto di tre truppe (gratis + pagate), pagando due unità di spezia per truppa. ❖ I Fedaykin Fremen ed i Sardaukar Imperiali possono essere recuperati al massimo al ritmo di una truppa per turno. ❖ L'Imperatore può giocare la carta Karama per recuperare fino a tre <i>Truppe</i> dai serbatoi <i>Tleilaxu</i>, oltre a quelle che potrebbe recuperare normalmente. <u>Le tre truppe recuperabili possono essere anche tutte Sardaukar</u>. <p>NOTA: Anche se citata qui, l'attivazione del potere speciale dell'Imperatore con la carta Karama, può comunque essere fatta in qualsiasi altro momento.</p>
INIZIO TURNI INDIVIDUALI		
<p>Definizioni:</p> <p>Territorio: Area delimitata da un confine (include anche il Dominio).</p> <p>Dominio: Un Territorio particolare, disegnato con sfondo rosso sulla mappa. Segue l'elenco dei Domini: <i>Tuek's Sietch, Sietch Tabr, Habbayana Ridge Sietch, Arrakeen e Carthag</i>.</p> <p>Limiti di Occupazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nessuno può sbarcare in un Territorio (quindi anche in un Dominio) in cui vi siano già truppe di due differenti Case. ❖ Nessuno può muovere (cioè entrare) in un Dominio in cui vi siano già truppe di due differenti Case. <p>Ordine di Gioco dei Turni Individuali Inizia il PrG e poi si prosegue in senso antiorario.</p> <p>(<i>Eccezione</i>) La Gilda può scegliere di giocare il proprio turno quando crede opportuno, ignorando quest'ordine. Per prendere il turno, è sufficiente che lo dichiarino prima che un giocatore inizi la propria fase di sbarco (Fase 5a). Deve comunque prendere il turno se è l'unico giocatore a non averlo ancora fatto.</p> <p><u>Questa abilità può essere bloccata da chiunque</u> per mezzo della carta Karama giocata contro. In tal caso, la Karama deve essere giocata prima dell'inizio del turno individuale del giocatore che dovrebbe muovere dopo la Gilda. Questo significa che non può essere giocata dopo il normale ordine di turno della Gilda e che se, prima di tale momento, la Gilda dovesse aver già mosso, non la si può più giocare.</p> <p>Ogni giocatore, al suo turno, può, se lo vuole, eseguire alcune o tutte le Fasi 5a, 5b e 5c mantenendo comunque l'ordine citato.</p> <p>Bonus dei Territori: Arrakeen e Carthag, permettono, a <u>chi li possiede dalla fine della Fase 1, in modo incontrastato (senza che vi siano cioè truppe nemiche)</u>, di accedere alla tecnologia degli ornitotteri. Chi ha questo bonus, può muovere di 3 territori e raccogliere 3 unità di spezia per truppa. (Vedi Fase 1 Punto 7).</p> <p>Prescienza Atreides: Gli Atreides possono guardare la prima carta del mazzo della spezia che uscirà il prossimo turno e quindi sapranno in anticipo dove avverrà la prossima fioritura o se uscirà un verme. <u>Questa abilità può essere bloccata da chiunque</u> per mezzo della carta Karama giocata contro.</p> <p>Particolarità e Dichiarazioni delle Bene Gesserit: Le Bene Gesserit <u>possono coesistere pacificamente con le truppe degli altri giocatori</u>. Quando sono in <i>coesistenza</i>, è come se non fossero in gioco. <u>Non contano nei limiti di occupazione e possono occupare territori in cui sono presenti alleati</u>. Non partecipano alle battaglie, ma sono affette da eventi che coinvolgono il territorio: vermi, tempesta, esplosioni nucleari. Non hanno i bonus del territorio (Arrakeen o Carthag) né l'<i>Increased Spice Flow</i> (Vedi Fase 7). Lo stato di <u>coesistenza in un territorio in cui sia presente un alleato</u>, non può essere cambiato, a meno che la tempesta separi le truppe Bene Gesserit da quelle dell'alleato. L'unico territorio della mappa per cui non è necessaria alcuna dichiarazione, è la <i>Polar Sink (Depressione Polare)</i>, in cui tutte le truppe coesistono senza mai combattere.</p> <p><u>In questo momento le Bene Gesserit, Devono annunciare in quali territori non intendono più coesistere pacificamente</u>. La <i>coesistenza</i> o la <i>non coesistenza</i> è legata al territorio e, una volta annunciata, deve essere mantenuta per tutto il turno. <u>Se non esplicitamente affermato il contrario</u>, si assume la <i>coesistenza pacifica</i> per le truppe Bene Gesserit presenti su di un territorio non dichiarato. La dichiarazione di <i>non coesistenza</i> non può essere fatta se comporta il superamento dei limiti di occupazione.</p>		

5 a	SBARCO	<p>1. Effettuare uno Sbarco significa:</p> <ul style="list-style-type: none"> > portare truppe dalla riserva in un Territorio di <i>Dune</i> al costo di due unità di spezia per truppa. > portare truppe dalla riserva in un Dominio di <i>Dune</i> al costo di una unità di spezia per truppa. <p>2. Vincoli ed Eccezioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> > <u>Nessuno può sbarcare in un territorio in cui vi siano già truppe di altre due Case.</u> > Non si può sbarcare in un territorio in cui sia già presente un alleato. Fanno eccezione le Bene Gesserit in <u>Coesistenza Pacifica</u>. > Non si può sbarcare in nessun territorio su cui infuri la tempesta. Questo vale anche per Arrakeen, Cartagh ed il Bacino Imperiale che sono protetti dal Muro Scudo (finché è integro). I Fremen possono apparire in un territorio su cui infuri la tempesta subendo le perdite descritte nella Fase 1 al Punto 4. > La spezia pagata per gli sbarchi va alla Gilda. Come nel caso dell'Imperatore, la Gilda può dare spezia all'alleato fuori dalla <i>Fase di Mietitura</i>, ma solo ai fini dello sbarco. Quindi, in sostanza, l'alleato della Gilda, se questa lo concede, può sbarcare gratuitamente. In caso contrario, il pagamento dello sbarco è un modo di dare soldi alla Gilda da parte dell'alleato. > Chiunque può giocare la carta Karama per sbarcare la metà del costo sopra descritto (arrotondato per difetto). La spezia pagata in questo caso va alla banca e non alla Gilda. > La Gilda può trasportare le proprie truppe, durante questa fase, in uno dei seguenti tre modi: <ul style="list-style-type: none"> • dalle riserve ad un territorio di <i>Dune</i> • da un territorio di <i>Dune</i> ad un altro territorio di <i>Dune</i>. • da un territorio di <i>Dune</i> alle riserve. <p>Nei primi due casi, la Gilda, spende soltanto metà del costo ordinario arrotondato per eccesso. Riportare le truppe da un qualsiasi Territorio o Dominio di <i>Dune</i> nelle Riserve costa <u>una spezia per ogni due truppe trasportate</u>. Anche in questo caso su arrotonda per eccesso.</p> > I Fremen non sbarcano nel senso letterale del termine, ma giungono nelle regioni desertiche da altri luoghi del pianeta. Per questo non hanno limiti di numero o di costi. <u>Possono apparire in qualsiasi numero e senza costi a due territori di distanza da <i>The Great Flat</i> (il Grande Altopiano)</u>. Anche se il Fremen possiede Arrakeen e/o Carthag, appare comunque a due territori di distanza da <i>The Great Flat</i>. <u>La presenza della tempesta non influisce sulla determinazione della distanza</u>. <ul style="list-style-type: none"> • Se il Fremen è alleato con la Gilda, può scegliere se sbarcare come la Gilda pagando spezia, oppure usare il proprio metodo. > Le Bene Gesserit, oltre allo sbarco normale nel proprio turno, <u>possono inviare una propria truppa (<i>Truppa Missionaria</i>) insieme alle truppe di un altro giocatore</u> (eccetto il Fremen o la Gilda nel solo caso in cui trasferisca truppe tra territori di <i>Dune</i>) <u>che sta sbarcando</u>. La <i>Truppa Missionaria</i> può sbarcare nel <i>Polar Sink</i> (<i>Depressione Polare</i>) o nel territorio in cui sta sbarcando il giocatore di turno, anche se alleato delle Bene Gesserit. In quest'ultimo caso, la <i>Truppa Missionaria</i> deve essere in <i>coesistenza pacifica</i>, quindi <u>non si può sbarcare in questo modo in un territorio in cui siano presenti truppe che non coesistono</u>. L'invio di <i>Truppe Missionarie</i> è opzionale e può essere fatto per ogni Casa che esegue uno sbarco su <i>Dune</i> tranne che per i Fremen. <p>Gli alleati delle Bene Gesserit, non possono sbarcare in un territorio che contiene truppe nemiche e truppe Bene Gesserit che non coesistono. Questo significa che i Domini bloccati sono tali anche per l'alleato delle Bene Gesserit che non coesistono pacificamente col nemico.</p> <p>3. Azioni Possibili:</p> <ul style="list-style-type: none"> > La Gilda può giocare la carta Karama per impedire lo sbarco ad un giocatore (escluso il Fremen). > Chiunque può giocare una carta Karama per impedire l'invio della <i>Truppa Missionaria</i> delle Bene Gesserit.
b	MOVIMENTO	<p>1. Modalità di Movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> > Si possono muovere tutte o parte delle truppe presenti in un territorio, da questo ad un <u>unico</u> altro territorio adiacente (le truppe si muovono in gruppo e non possono essere separate). > Non si può entrare in un Dominio se vi sono già truppe di altri due giocatori. > I Fremen possono giocare la carta Karama per far apparire il verme in in qualsiasi territorio di <i>Dune</i>, come descritto al Punto 1 della Fase 2. <p>2. Eccezioni</p> <ul style="list-style-type: none"> > I Fremen muovono di due territori. > <u>Chi controlla Arrakeen e Carthag può muovere fino a tre territori (senza mai dividere le truppe).</u> > Non si può muovere attraverso o all'interno di un settore di tempesta. Questo vale anche per Arrakeen, Carthag ed il Bacino Imperiale che sono comunque protetti finché il muro scudo è integro. <u>Anche i Fremen sono comunque soggetti al vincolo che impedisce di muovere attraverso, dentro o fuori un territorio interessato dalla tempesta.</u> > Quando le Bene Gesserit <u>muovono in territori in cui non avevano truppe all'inizio dei turni individuali</u>, ma che <u>sono occupati da altri giocatori</u>, <u>devono</u> dichiarare subito se coesistono o meno. Se <u>non sono presenti altri giocatori</u>, la dichiarazione non è obbligatoria. <u>Se altri giocatori muovono in un territorio in cui sono presenti solo truppe Bene Gesserit che non coesistono</u>, il giocatore Bene Gesserit <u>deve</u> dichiarare se continua a non coesistere o meno. NOTA: solo lo stato di coesistenza è permanente sul turno tranne nel caso in cui il territorio sia abbandonato da tutte le truppe avversarie, lasciandolo vuoto o con solo le truppe Bene Gesserit, ed in seguito vi entrino altre truppe oppure alcune o tutte le solite truppe che lo avevano lasciato. <p>Gli alleati delle Bene Gesserit, non possono muovere in un territorio che contiene truppe Bene Gesserit, a meno che non vi siano truppe di altri giocatori e che le Bene Gesserit dichiarino immediatamente la <i>coesistenza pacifica</i>. Quindi, gli alleati delle Bene Gesserit, non possono muovere in un territorio in cui le Bene Gesserit non siano in <i>coesistenza pacifica</i> con le truppe di una terza Casa rivale: anche se i limiti di occupazione non sono raggiunti.</p>
c	RECUPERO LEADER	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Se tutti i leader di una Casa sono morti o sono stati catturati, possono essere recuperati, al massimo di uno per turno, pagando un'unità di spezia per ogni punto di valore di battaglia del leader</u>. I leader recuperati, sono ancora soggetti ad essere traditori. ❖ Il Kwisatz Haderach dell'Atreides può essere recuperato al costo di due unità di spezia. Il KH non è considerato un leader ai fini del recupero dai serbatoi: quindi il recupero può iniziare anche se il KH è ancora vivo. Se però vi sono ancora leader Atreides vivi, il recupero del KH potrà avvenire solo dopo che tutti i leader restanti saranno morti. ❖ L'Imperatore può giocare la carta Karama per recuperare fino ad <u>un Leader</u> dai serbatoi <i>Tleilaxu</i>. Il Leader può essere recuperato anche se l'Imperatore ha ancora Leader da giocare. ❖ NOTA: Anche se citata qui, l'attivazione del potere speciale dell'Imperatore con la carta Karama, può comunque essere fatta in qualsiasi altro momento.
FINE TURNI INDIVIDUALI		

1. Se in un territorio sono presenti truppe di due o più giocatori, avrà luogo almeno una battaglia. (*Eccezione*) Le truppe **Bene Gesserit** che *coesistono pacificamente*, non possono essere attaccate e non attaccano.
 - A rotazione, a partire dal **PRG**, se un giocatore ha battaglie da combattere assume il ruolo dell'**Aggressore**, altrimenti passa il ruolo al giocatore successivo in senso antiorario.
 - La **Gilda deve** giocare in base all'ordine di turno. La sua abilità di scelta vale solo nella fase dei turni individuali. Una volta che tutte le battaglie dell'**Aggressore** siano state risolte, il giocatore successivo all'**Aggressore**, come sopra detto, diventa il nuovo **Aggressore**.
 - Può accadere che truppe di differenti giocatori siano nel solito territorio, ma separati da un settore in tempesta. In tal caso le truppe non combattono. Truppe all'interno della tempesta possono combattere solo con truppe che si trovino anch'esse all'interno della tempesta e nel solito territorio.
2. **Determinazione dei Ruoli**
 - L'**Aggressore** sceglie l'ordine in cui combattere le proprie battaglie.
 - L'avversario dell'aggressore è detto il **Difensore**.
3. **Preparazione alla battaglia**

Prima di formare il piano di battaglia, possono accadere i seguenti eventi, nell'ordine in cui sono elencati:

 - a. Le **Bene Gesserit** possono usare la **Voce**. Ciò può essere fatto solo se le **Bene Gesserit** sono coinvolte in battaglia direttamente o come alleate. L'uso della **Voce**, obbliga un avversario a giocare o non giocare un tipo specifico di carta in un **Piano di Battaglia**. Di seguito si dà un elenco di tutti i possibili ordini impartibili. Solo uno di questi a volta, può essere scelto per dare un ordine vocale:
 - Giocare Arma a Proiettili
 - Giocare Arma Avvelenata
 - Giocare Scudo
 - Giocare Annusaveleni
 - Giocare Carta Senza Valore *
 - Non Giocare Arma a Proiettili
 - Non Giocare Arma Avvelenata
 - Non Giocare Scudo
 - Non Giocare Annusaveleni
 - Non Giocare Carta Senza Valore

L'obbligo di giocare una Carta Senza Valore, non è specificabile, ma generale. Quindi chi subisce la **Voce** in tal senso, dovrà giocare una Carta Senza Valore, ma sarà libero di farlo scegliendo se usarla in **Attacco** o in **Difesa**.

[La Voce non funziona se l'Eroe è sordo]. Se un comando non può essere eseguito, allora è ignorato ed è come se la voce non fosse stata usata. Non è necessario che ciò sia reso pubblico. Basta che la formazione del piano sia coerente con l'ordine. L'**Eroe** o l'**Eroina** non sono carte oggetto della voce: i comandi impartibili sono solo quelli elencati sopra.
 - b. **Chiunque, che partecipi o meno alla battaglia, può giocare una carta **Karama** per impedire la Voce**. Sulla base di quanto sopra detto, chi gioca la carta **Karama** contro la **Voce**, potrebbe non sapere se questa sarà utile o meno nel contesto della corrente battaglia, a meno che non sia uno dei due giocatori coinvolti nella battaglia stessa.
 - c. L'**Atreides** può chiedere un elemento del piano di battaglia dell'avversario. Ciò può essere fatto solo se l'**Atreides** è coinvolto nella battaglia direttamente o come alleato. L'elemento visibile può essere una carta **Attacco** o **Difesa** il leader o il Numero di Truppe. Se l'elemento del piano di battaglia richiesto è **vuoto** (nessuna carta, nessun leader o nessuna truppa), l'**Atreides** non può chiedere un altro elemento del piano. Se si usa una sola Carta Senza Valore, e nessun'altra carta per **Attacco** o **Difesa**, questa potrà essere usata indifferentemente sia per l'**Attacco** che per la **Difesa** ai fini della prescienza **Atreides**.
 - d. **Chiunque, che partecipi o meno alla battaglia, può giocare una carta **Karama** per impedire la prescienza**.
 - e. Il giocatore a cui è stata fatta la domanda relativa alla prescienza **Atreides** deve rispondere, se la prescienza non è stata annullata dalla carta **Karama**.
 - f. L'**Atreides** può giocare la carta **Karama** per vedere l'intero piano di battaglia di un giocatore. Ciò può essere fatto sia che l'**Atreides** sia coinvolto nella battaglia sia che no.
 - g. **Chiunque, che partecipi o meno alla battaglia, può giocare una carta **Karama** per impedire l'uso del **Kwisatz Haderach** (KH)**. In tal caso, il **KH**, può essere riutilizzato in un'altra battaglia di questo turno, dato che non ha partecipato a quella corrente.
 - h. **Chiunque, che partecipi o meno alla battaglia, può giocare una carta **Karama** per rendere le truppe speciali **Imperiali (Sardaukar)** o **Fremen (Fedaykin)** uguali alle truppe normali**.
 NOTA: Le truppe **Sardaukar** dell'**Imperatore** sono comunque considerate truppe ordinarie se combattono contro il **Fremen**
4. **Aggressore e Difensore formano** segretamente i propri **Piani di Battaglia** (PdB).
 - Il giocatore deve scegliere un leader se ne ha almeno uno disponibile. Un leader è disponibile se è vivo e non è stato ancora usato nel corrente turno o è stato usato in un'altra battaglia nel solito territorio. Se il giocatore non ha leader disponibili non ne gioca. In alternativa al leader, il giocatore può usare una carta **Eroe Sordo** se non ha leader. Il giocatore è obbligato a giocare la carta **Eroe Sordo** se non ha leader ma possiede tale carta.
 - Un **Eroe Sordo** ha un Valore di Battaglia nullo, ma ignora l'effetto della **Voce** delle **Bene Gesserit**.
 - L'**Atreides**, se dispone del **KH**, può usarlo in battaglia assieme ad un leader od a un **Eroe Sordo**. Il **KH** aggiunge 2 al Valore di Battaglia del leader che accompagna e lo rende immune al tradimento. Se però il leader muore, il **KH** non si somma alle truppe. Il **KH** muore solo in seguito ad un'esplosione atomica. Come i Leader, è vincolato al territorio e non può essere usato nuovamente nel solito turno.
 - Il giocatore deve scegliere le truppe da portare in battaglia, a partire da 0, fino ad un massimo che uguali la forza delle truppe di quel giocatore presenti nel territorio in cui si svolge la battaglia. Se non si usa l'**Advanced Combat** (vedi più sotto) le truppe normali valgono 1 e quelle speciali, **Sardaukar Imperiali** o **Fedaykin Fremen**, valgono 2.
 NOTA: Le truppe **Sardaukar** sono considerate truppe normali se combattono contro i **Fremen**.
 (opzionale) Nel caso si usi l'**Advanced Combat**, le truppe normali valgono 0,5 e le truppe speciali valgono 1,0. Pagando spezia è possibile raddoppiare il valore delle truppe: ogni unità di spezia spesa in battaglia raddoppia il valore di una truppa. La spezia che s'intende spendere per il combattimento fa parte del **Piano di Battaglia**, ma l'**Atreides** vedrà solo il valore complessivo delle truppe portate in gioco.
 - Se il giocatore ha un leader in battaglia, può (se ne ha) scegliere una carta **Attacco** da usare contro il leader nemico.
 - Se il giocatore ha un leader in battaglia, può (se ne ha) usare una carta **Difesa** da usare a difesa del proprio leader.
Finché non si raggiunge la formazione dei piani, questi possono essere cambiati liberamente mantenendo comunque i vincoli imposti dagli effetti della **Voce**, della **Prescienza** e delle altre carte giocate.
5. **Aggressore e Difensore rivelano** i propri **Piani di Battaglia** (PdB).

Le carte **Karama** possono essere giocate anche dopo il punto indicato, ma comunque prima della formazione dei **PdB**.
 Altri usi delle carte **Karama** non specificamente indicati che possono essere giocate in ogni momento e che possono, in particolare, essere utili in questa fase sono:

 - Chiunque può impedire alle **Bene Gesserit** di usare una carta senza valore come carta **Karama**.
 - L'**Harkonnen** può prendere qualsiasi numero di carte dalla mano di un altro giocatore dandone in cambio altrettante delle proprie. Deve usare la seguente procedura:
 - dichiarare quante carte vuole prendere (da 1 a tutte);
 - selezionare casualmente il numero di carte dichiarato dalla mano dell'avversario;
 - vedere le carte prese;
 - restituire altrettanto scegliendole dalla propria mano (non da quelle appena prese dalla mano dell'avversario).
 - La carta **Trance Veridica**, può essere giocata in ogni momento prima della formazione del piano di battaglia. La risposta deve essere necessariamente binaria (Sì o No), ma si possono porre anche domande relative ad azioni o condizioni future. A nessun giocatore è richiesto di realizzare le condizioni poste, ma se si verificano, colui a cui è stata posta la domanda **deve** cercare di fare tutto il possibile per rendere coerente la risposta data con la domanda posta. Se non è logicamente possibile rendere coerente la domanda con la risposta, l'effetto della carta **Trance Veridica** è annullato.
6. **Risoluzione della battaglia:**

Una volta rivelati i piani di battaglia si determina il vincitore ed il perdente.

 - Si dichiarano eventuali traditori (l'uso dei traditori è obbligatorio).
 - Se un leader **Atreides** è accompagnato dal **KH**, è immune all'effetto del tradimento e si prosegue come nel caso successivo, a meno che, anche l'**Atreides**, non dichiari un traditore.
 NOTA: Eventuali Leader catturati giocati nella battaglia contro la propria Casa originaria, possono sempre essere dichiarati traditori: anche se non si possiede la carta relativa (Vedi al **Punto 7** della corrente fase).
 NOTA: Il leader traditore accompagnato dal **KH** deve comunque essere chiamato dall'avversario dell'**Atreides** che lo possiede, anche se immune all'effetto del tradimento.

oppure

 - Si confrontano le carte **Attacco** e **Difesa** dei leader e si eliminano i leader morti.
 - Si sommano i valori degli eventuali leader superstiti (e dell'eventuale **KH**) al numero delle rispettive truppe impegnate nella battaglia.
 - Si confrontano i valori: il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto, vince. A parità di punteggio vince l'**Aggressore**.

CASO PARTICOLARE:
 Se è stata giocata una **Pistola Laser** in attacco contro uno **Scudo** in difesa e non ci sono traditori, avviene un'esplosione nucleare che coinvolge l'intero territorio in cui si svolge la battaglia. Tutte le truppe (anche le **Bene Gesserit** in *coesistenza pacifica*) e tutti i leader, vanno nei **Serbatoi Tleilaxu**. L'esplosione atomica, distrugge anche il **KH** che va nei **Serbatoi Tleilaxu** con gli altri leader. Tutta la spezia eventualmente presente sul territorio in questione viene rimossa. Tutte le carte **Treachery** giocate (sia dal difensore che dall'aggressore) vengono scartate e la battaglia termina senza né vinti né vincitori.
7. **Rimozione delle perdite:**

Eccezione fatta per il caso dell'**Explosione Atomica**, i cui effetti sono stati appena descritti, si procede alla rimozione delle perdite come di seguito descritto:

 - Se non vi erano traditori:
 - Se uno ad ambedue i leader sono stati uccisi in battaglia, il vincitore riceve il totale del Valore di Battaglia (VdB) del leader o dei leader morti in spezia.
 - ⇒ Il perdente mette tutte le truppe nel serbatoio Tleilaxu e scarta tutte le carte **Treachery** giocate.
 - ⇒ Il vincitore perde solo le truppe portate in battaglia e può decidere se tenere o scartare (una qualsiasi, nessuna, o tutte), le carte giocate.
 - ⇒ L'**Eroe Sordo** si scarta comunque, dopo averlo usato in battaglia. Sia in caso di vittoria che di sconfitta.
 - Se un leader ha tradito:
 - ⇒ Il giocatore che aveva dichiarato il tradimento, vince la battaglia. Riceve il Valore di Battaglia del leader che ha tradito in spezia, mantiene tutte le proprie truppe e le proprie carte a meno che non scelga di scartarne qualcuna o tutte. L'**Eroe Sordo** si scarta comunque.
 - ⇒ Il giocatore il cui leader ha tradito, perde tutto. Il Leader, tutte le carte e tutte le truppe (queste ultime vanno nei **Serbatoi Tleilaxu**).
 - Se ambedue i leader tradiscono:
 - Ambedue i giocatori perdono tutto: Leader, truppe e carte e nessuno prende spezia per la morte dei leader nemici (in questo caso, si considera che l'**Harkonnen** abbia perduto la battaglia ai fini della cattura dei leader nemici).
 - Dal momento in cui l'**Atreides** perde la **settima truppa** in battaglia, può subito disporre del **Kwisatz Haderach**.
 - Se l'**Harkonnen** vince la battaglia, può prendere un leader a caso tra quelli disponibili dell'avversario sconfitto, compreso quello appena usato in battaglia, se è sopravvissuto. Il leader catturato può essere ucciso subito per ottenere due unità di spezia o tenuto come ostaggio. Il Leader catturato e tenuto come ostaggio può essere scambiato con altre Carte come oggetto di trattative ed è utilizzabile in battaglia come se fosse un proprio leader. In tal caso, dopo aver combattuto tornerà al proprietario originale. Se combatterà contro la propria Casa originaria, potrà essere chiamato come traditore contro chi lo ha giocato, anche se non era stato scelto nella Fase di Setup. Se l'**Harkonnen** perde tutti i propri Leader, i Leader catturati tornano tutti ai rispettivi proprietari.
 - **Chiunque può giocare una carta **Karama** per impedire la cattura del leader da parte dell'**Harkonnen****. La carta si può giocare dopo che il leader è stato scelto, ma prima che l'**Harkonnen** decida se ucciderlo o tenerlo.
8. Finché non siano state risolte tutte le battaglie, si torna al **Punto 1** della fase corrente.

7	METTURA SPEZIA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Chiunque abbia le proprie truppe in un territorio contenente spezia, riceve due unità di spezia per truppa (tre per truppa se controlla Arrakeen e/o Carthag). Un'equivalente ammontare di spezia viene rimossa dal quel territorio. Le truppe Bene Gesserit che sono in <i>Coesistenza Pacifica</i>, non possono raccogliere spezia. ❖ (opzionale) Se si usa la regola dell'<i>Increased Spice Flow</i>, chi possiede Arrakeen o Carthag riceve due unità di spezia. Chi possiede <i>Tuek's Sietch</i> riceve una unità di spezia. Anche in questo caso, le Bene Gesserit in <i>Coesistenza Pacifica</i>, non ricevono spezia. <p>Scambio di Spezia: Solo durante questa fase si può scambiare spezia tra giocatori. Anche la spezia oggetto di accordi tra giocatori si può scambiare solo adesso. (Eccezione) Solo l'Imperatore può scambiare spezia con i propri alleati in qualsiasi altro momento. NOTA: Gli accordi tra giocatori sono vincolanti solo se annunciati pubblicamente. Solo ciò che è stato esplicitamente detto pubblicamente sarà vincolante. Attenzione a come stipulate gli accordi!</p>																			
8	FINE TURNO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Se alla fine di un turno</i>, un giocatore o un'alleanza, ha raggiunto il numero di Domini necessari per vincere, il gioco termina con quel o quei vincitori (vedi sotto la tabella relativa). ❖ <i>Il giocatore Bene Gesserit può vincere in solitario</i>, se la sua previsione iniziale si rivela corretta, anche se era in alleanza. ❖ <i>I Fremen vincono al 15° turno</i>, se nessuno ha vinto e sono soddisfatte ambedue le seguenti condizioni: <ul style="list-style-type: none"> • Nessuno o solo Truppe Fremen occupano <i>Sietch Tabr</i> ed <i>Habbanya Ridge Sietch</i>. • Nessuna truppa Atreides, Harkonnen o Imperiale occupa <i>Tuek's Sietch</i>. ❖ <i>Se alla fine del 15° turno, nessuno ha vinto</i> la Gilda vince automaticamente. ❖ (nel caso che la Gilda non giochi) <i>Se nessuno raggiunge la vittoria</i>, la partita è patta. <p>Domini Necessari per Vincere</p> <table border="1" data-bbox="204 577 545 730"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Giocatori</th> <th colspan="3">Giocatori per Fazione</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 o +</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>4</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4 o +</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nel caso si stia giocando una <i>partita di torneo</i>, a partire dal 6° verme apparso, sia che provenga dal mazzo della spezia sia che sia stato giocato dal Fremen, il <i>Muro Scudo (Shield Wall)</i> verrà considerato come Dominio ai fini della determinazione delle suddette condizioni di vittoria che restano immutate. Alcune precisazioni per quanto riguarda la natura di questo nuovo <i>pseudo-Dominio</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il costo di sbarco è quello di un normale Territorio, non quello di un Dominio: cioè due spezie per truppa. Una spezia per truppa arrotondando per eccesso nel caso della Gilda. ● Il limite di occupazione non è limitato a due sole fazioni, ma si seguono le regole di occupazione dei normali Territori. ● Il <i>Muro Scudo</i>, come tutti i Territori rocciosi, è protetto dalla tempesta. ● Le <i>Atomiche di Famiglia</i> possono essere usate come da regolamento, se ancora non lo sono state. Quando le <i>Atomiche di Famiglia</i> vengono giocate, tutte le truppe presenti nel <i>Muro Scudo</i> saranno distrutte per effetto dell'esplosione, ma il Territorio resterà comunque ancora immune agli effetti della tempesta in quanto territorio roccioso. ● Nel caso che due diverse fazioni occupino il <i>Muro Scudo</i> simultaneamente in questa fase, perché la tempesta le ha tenute separate e non hanno potuto combattere, ai fini della determinazione del vincitore nessuno dei due occupanti possiederà questo Dominio. 	Giocatori	Giocatori per Fazione			1	2	3 o +	2	4	-	-	3	4	5	-	4 o +	3	4	5
Giocatori	Giocatori per Fazione																				
	1	2	3 o +																		
2	4	-	-																		
3	4	5	-																		
4 o +	3	4	5																		